**Мобайлын асуултууд хариултууд 1**

**1.IDE гэж юу вэ?**

Integrated Development Environment (Нэгдсэн Хөгжүүлэлтийн Орчин) ✅

Independent Design Environment (Тусгаарлагдсан Дизайн Орчин)

Ideal Developer Environment (Төгс Хөгжүүлэгчийн Орчин)

Intelligent Design Environment (Ухаалаг Дизайн Орчин)

**2.Android Studio ашиглахын давуу тал юу вэ?** Танд таалагдсан хариултуудыг сонгоно уу.

Энэ нь таны кодын бичилт болон бусад алдаануудыг бууруулахад тусалж чадна.

Энэ нь таны апп-ыг ажиллуулах боломжтой виртуал төхөөрөмж болох эмуляторыг багтаасан байдаг. ✅

Энэ нь таны код бичих үед апп-ийн хэрхэн дэлгэцэнд харагдах preview-г бодит цагийн байдлаар харуулж чадна. ✅

Энэ нь таны апп-ийг өөр хэл рүү автоматаар хөрвүүлэх боломжтой.

**3.Android Studio дахь виртуал төхөөрөмж буюу эмуляторыг ашиглах зорилго юу вэ?**

Хэрэглэгчдэд алдааны мэдэгдлүүдийг үзүүлэх

Апп кодыг аюулгүйгээр турших

Апп-ийг физик төхөөрөмжгүйгээр тестлэх ✅

Апп-ийг вэб хөтөч дээр харах

**4.Android Studio-д төсөл үүсгэх загвар ямар зориулалттай вэ?** Танд таалагдсан хариултуудыг сонгоно уу.

Энэ нь Android Studio-ийг файлуудыг хурдан татаж авахад тусалдаг.

Энэ нь шинэ апп бүтээхэд түргэсгэдэг. ✅

Энэ нь хамгийн сайн дадал журамд нийцсэн бүтэц бүхий төсөл өгдөг. ✅

Энэ нь зөвхөн Android Studio-д урьдчилан харагдах боломжтой апп үүсгэх арга юм.

Энэ нь төслийг зөв хийн бүтээхэд туслахын тулд зарим апп кодоор төслийг урьдчилан бөглөж өгдөг.

**5.Android Studio-д шинэ төсөл хэрхэн үүсгэх вэ?**

Android Studio-гаас гарч, төслийн хавтсанд очиж, зааварчилгааг хайна уу.

Хэрэв танд аль хэдийн төсөл нээлттэй байгаа бол, Android Studio цэснээс **File > New > New Project**-г сонгоно уу.

"Welcome to Android Studio" цонхоос "Start a new Android Studio project" товчийг дарна уу.

Таны компьютерт шинэ файл үүсгэн, "New Android Studio Project" гэсэн нэр өгнө үү.

B болон C нь Android Studio-д шинэ төсөл үүсгэх хоёр арга юм. ✅

Дээрх ямар ч хариулт биш

**6.\_\_\_ нь Composable функцуудыг ашиглан таны апп-ийн дэлгэцийг тодорхойлох зориулалттай функц юм.**

ComponentActivity()

onCreate()

DefaultPreview()

setContent()✅

**7.Compose функцэд @Composable тэмдэглэгээ шаардлагатай юу?**

Тийм ✅

Үгүй

**8.\_\_\_ нь фон өнгөтэй бөгөөд бусад Composables-ийг агуулж болох Composable юм.**

Color

Container

Surface ✅

Box

**9.Padding нь \_\_\_ жишээ юм.**

Property (Үзүүлэлт)

Composable (Компоуз)

Attribute (Аттрибут)

Modifier (Модификатор) ✅

**10.Compose-ийн тухай аль нь буруу вэ?**

Empty Compose Activity загвар нь энгийн апп үүсгэхэд ашиглагддаг.

Layout-уудыг Preview цонхонд харах боломжтой бөгөөд апп-ийг гүйцэтгэх шаардлагагүй.

Compose апп-ийн бүх элементийг Surface-д агуулсан байдаг. ✅

GreetingCardTheme гэх мэт сэдэв нь Composables-ийг стильчлэх боломжийг олгодог.

**11.Кotlin-д дараах хувьсагчийн зарлалууд аль нь зөв вэ?**

var hello: Int? = ""

String "hello" = hello

val hello = "hello" ✅

hello: String = "hello"

**12.Хувьсагчийг өөрчлөхгүй бол "val"-ийг биш "var"-ийг ашиглах нь хамгийн сайн дадал гэж тооцогддог уу?**

Тийм

Үгүй✅

**13.Хувьсагчийг шинэчлэх зөв аргууд аль нь вэ?**  
(Хэрэв та зөв гэж үзвэл олон хариултыг сонгоно уу.)

total++ ✅

total - 1

total-- ✅

total = total + 1 ✅

**14.Kotlin-д комментууд нь нэг мөрийн эсвэл олон мөрийн байж болно бөгөөд эдгээрийг компилятор үл тоомсорлодог.**

Тийм ✅

Үгүй

**15.Доорх аль нь Kotlin-д өгөгдлийн төрөл биш вэ?**

String

Decimal ✅

Int

Boolean

**16.Float нь мөн дэлгэрэнгүй утга төлөөлдөг боловч Double-аас бага нарийвчлалтай гэдэг үнэн үү?**

Тийм ✅

Үгүй

**17.Kotlin-д, програмын эхлэл цэг нь \_\_\_ юм.**

println() өгүүлбэр

val variable

main() функц ✅

return өгүүлбэр

**18.Функцийн буцаах утга талаарх аль нь үнэн вэ?**  
(Хэрэв та зөв гэж үзвэл олон хариултыг сонгоно уу.)

Хэрэв функц буцаах төрлөө заагаагүй бол буцаах төрлөө **Unit** гэж авна ✅

Буцаах утгыг хувьсагчид хадгалаж болно ✅

**Unit** төрлийн буцаах утгатай функцүүд заавал return өгүүлбэртэй байх шаардлагатай.

Буцаах утгын төрлүүд нь функцийн буцаах төрлийн төрлөөр тохирно. ✅

**19.Функцийн талаар юу үнэн бэ?**  
(Хэрэв та зөв гэж үзвэл олон хариултыг сонгоно уу.)

Функцүүд параметрүүд, эсвэл хувьсагчдыг оролт болгон авч болно ✅

Функцийн параметрүүд заавал **зурагт аргументийн** утгуудтай байх шаардлагагүй.

Функц дуудахдаа өгөгдсөн утгуудыг **аргументүүд** гэж нэрлэдэг ✅

Кодоо тус тусад нь функцийг хувааж бичих нь таны кодыг засварлахад илүү хялбар болгодог ✅

**20.Нэрлэсэн аргументуудтай функц дуудахад, та аргументуудын дарааллыг өөрчилж болно.**

Тийм ✅

Үгүй

**21.Kotlin-д ангиллын үндсэн зан төлөв юу вэ?**

Бүх ангилал хувийн байна

Бүх ангилал sealed байна

Бүх ангилал финал байна✅

Бүх ангилал хамгаалагдсан байна

**22.Kotlin-д Book классын объектуудыг хэрхэн зарлах вэ?**

Book b1 = new Book()

val b1 = Book()✅

var b1 = (Book) new()

val b1 = (new) Book()

**23.Kotlin-д өргөтгөсөн функцуудын талаар юу үнэн бэ?**  
(Хэрэв та зөв гэж үзвэл олон хариултыг сонгоно уу.)

Та өөрийн өөрчлөх боломжгүй класст шинэ функцуудыг бичих боломжийг олгодог✅

Эдгээр функцуудыг тэдгээрийн өргөтгөж буй хувьсагчийн төрөлд цэгийн тэмдэгт ашиглан дууддаг✅

Эдгээрийг эх анги (original class)-тай нэг файлд заавал зарлах шаардлагатай

Эдгээр функцуудыг зарлахдаа extend түлхүүр үгийг ашигладаг

**24.Мэдээллийн классын талаар юу үнэн бэ?**  
(Хэрэв та зөв гэж үзвэл олон хариултыг сонгоно уу.)

toString() арга хэрэгтэй

Эх конструкторын параметрүүд хэрэггүй

Мэдээлэл хадгалах классуудын хувьд ашигладаг✅

Автомат хадгалагч (getter) функцууд үүсгэгдэнэ (мөн хувьсагчид тохируулга хийх (setter) функцууд үүсгэгдэнэ) ✅

**25.Ангилал нь туслах ангиллаар өргөтгөх боломжтой гэдгийг илэрхийлэх түлхүүр үг юу вэ?**

public

protected

internal

open✅

**1. Jetpack Compose гэж юу вэ?**

* ✅ Орчин үеийн Android UI хөгжүүлэх хэрэгсэл
* 📌 Номын сан зохиох хэрэгсэл
* 📌 Өгөгдлийн сангийн интерфэйс
* 📌 APK үүсгэх залгаас

**2. Compose-д Composable функцууд нь үндсэн блок мөн үү?**

* ✅ **Үнэн (True)**
* 📌 Худал (False)

**3. Composable функцыг ямар аннотациар тодорхойлдог вэ?**

* 📌 @Annotation
* 📌 @ComposableFunction
* ✅ **@Composable**
* 📌 @Preview

**4. Compose-ийн үндсэн стандарт байрлалын элементүүдийг сонгоно уу:** *(Олон сонголттой)*

* ✅ **Column**
* ✅ **Row**
* 📌 **Text**
* ✅ **Box**

**5. Аппынхаа ресурс (нөөц)-ийг импортлох, үүсгэх, удирдах хэрэгслийн цонхны нэр юу вэ?**

* 📌 Application Manager
* ✅ **Resource Manager**
* 📌 Resource Tool
* 📌 Layout Manager

**6. Төслийн бүх нөөцийн ID-уудыг агуулсан автоматаар үүсдэг ангиллын нэр юу вэ?**

* 📌 The Android class
* 📌 The Resource class
* ✅ **The R Class**
* 📌 The ResourceID class

**7. Зураг ресурс ачаалахдаа ямар функц ашигладаг вэ?**

* 📌 stringResource()
* ✅ **painterResource()**
* 📌 ImageResource()
* 📌 loadResource()

**8. Харааны бэрхшээлтэй хүмүүст зориулсан (TalkBack) тайлбар өгөх параметрийн нэр юу вэ?**

* 📌 accessibilityText
* 📌 contentText
* 📌 accessibilityDescription
* ✅ **contentDescription**

**9. Box байрлал нь UI элементүүдийг давхарлаж байрлуулдаг уу?**

* ✅ **Үнэн (True)**
* 📌 Худал (False)

**10. Хүүхэд элементийг эцэг элемент дотор эхлэл хэсэгт байрлуулахад ашигладаг параметр аль нь вэ?**

* 📌 Alignment.End
* 📌 Alignment.Begin
* ✅ **Alignment.Start**
* 📌 Alignment.Top